

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pada pasal 1 ayat (14) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar anak memasuki pendidikan lebih lanjut, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak.

Sedangkan tujuan PAUD di Indonesia menurut Maimunah (2010:17) adalah (1) Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa (2) Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah. Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki, disinilah peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk mengembangkan berbagai potensi bidang pengembangan melalui nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Kognitif merupakan proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. (Darsinah, 2011:2). Kognitif sangat penting dikembangkan karena agar anak dapat melakukan eksplorasi terhadap dunia

sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya sebagai makhluk tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Pada umumnya berhitung permulaan sangat penting diajarkan pada anak usia dini karena melalui berhitung anak dapat berfikir logis. Matematika merupakan suatu dasar yang penting ditanamkan sejak anak usia dini sebagai dasar dari semua pelajaran yang lainnya, semakin dini mengajarkan dasar ilmu matematika kepada anak justru semakin baik karena apabila anak tersebut sudah diajarkan dasar ilmu matematika maka anak ketika besar akan mudah memasuki cabang ilmu yang lain seperti kimia, fisika terutama pelajaran matematika itu sendiri. Selain itu berhitung juga penting diajarkan pada TK (Taman Kanak-kanak) agar anak dapat mempunyai bekal ketika anak memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pada anak usia TK matematika hanyalah sebagai pengalaman bukan penguasaan, jadi ketika anak melanjutkan ditahap selanjutnya atau SD anak mempunyai pengalaman dasar pengembangan kemampuan matematika, jadi dasar-dasar tersebut harus diperkuat saat ditaman kanak-kanak sehingga anak akan siap saat belajar ditahap selanjutnya.

Berhitung merupakan salah satu cabang matematika, berhitung adalah mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dan sebagainya).

http://prari007luck.wordpress.com/2011/12/14/berhitung_pada_anak_usia_5-6.

Kegiatan berhitung tersebut dapat diajarkan kepada anak usia dini dengan bermain, karena prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, melalui bermain anak diberi stimulasi yang dapat merangsang kemampuan anak. Menurut Hurlock (1978:320), bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Bermain anak mempunyai banyak pilihan dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan material yang mereka inginkan. Dalam melakukan permainan, pendidik harus tetap mengarahkan dan membina untuk memilih material dan anak dapat menentukan konsep-konsep tertentu.

Dzulkifli (1995:38), menyatakan bahwa permainan tidak mempunyai tujuan tertentu, tujuan permanen terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain.

Permainan merupakan alat / suatu bentuk bermain yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Karena tujuan permainan diciptakan terkadang bisa berubah fungsi sesuai kemauan orang yang bermain.

Menurut Gunarso (1995:55), dalam psikologi keluarga, menyatakan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dicari dan dilakukan oleh seorang demi kegiatan itu sendiri, karena kegiatan tersebut memberi kesenangan.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan adalah suatu alat atau sesuatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan kesenangan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dan rasa tanggung jawab, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang dicapai. Jadi kegiatan bermain tidak mempunyai aturan kecuali yang ditetapkan oleh permainan itu sendiri.

Pada umumnya anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, Karena melalui bermain anak akan belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi disekitarnya. Guru ataupun orang tua dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan cara menstimulasi melalui bermacam-macam alat permainan, sekarang ini banyak sekali jenis alat permainan yang bisa dengan mudah diajarkan pada anak tetapi yang harus diperhatikan adalah fungsi dari alat permainan itu sendiri apakah dari permainan itu selain sebagai bermain juga berperan dalam hal pendidikan atau yang disebut dengan alat permainan edukatif.

Tedjasaputra (2001:81) menyatakan alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan diantaranya bagi guru atau orang tua bisa memilihkan alat permainan congklak. Permainan congklak yang merupakan permainan tradisional melalui permainan ini anak akan dapat belajar berhitung sambil bermain, karena dari bermain anak akan dapat belajar dari permainan itu.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar pada tahun pelajaran 2013/2014, ditemukan adanya beberapa permasalahan kurang memuaskannya hasil belajar anak tentang kemampuan berhitung pada anak masih sangat rendah, hal ini disebabkan karena penguasaan guru dalam penyampaian materi konsep bilangan pada anak masih belum optimal dan kurang menarik dalam memberikan pembelajaran karena pengenalan yang dilakukan guru hanya dengan menulis atau menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) sehingga anak merasa bosan dan kurang tertarik hal tersebut menjadikan suasana pembelajaran berhitung tampak serius dan menakutkan, pada dasarnya anak malas dengan sesuatu yang serius dan menegangkan dalam hal pembelajaran. anak usia dini lebih senang dengan pembelajaran yang disampaikan secara ringan dan menarik melalui proses bermain biasanya anak akan lebih cepat menyerap pembelajaran ketimbang materi yang disajikan secara serius.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014”.

B. Pembatasan Masalah

Agar Penelitian ini tidak menyimpang dari latar belakang yang ada maka perlu diberikan pembatasan.

1. Perkembangan kognitifnya hanya dibatasi pada kemampuan berhitung awal anak
2. Subjek penelitian dibatasi pada anak di Kelompok B Taman Kanak-kanak Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan

1. Adakah pengaruh penggunaan permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif anak Kelompok B TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar?
2. Berapa besar pengaruh penggunaan permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif anak TK Aisyiyah Beruk 1 Karanganyar?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.
2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai fungsi permainan bagi anak dan dapat dijadikan bahan untuk mengadakan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru :

penelitian ini diharapkan para guru/calon guru selalu memilih permainan yang tepat dalam mengerjakan berhitung pada anak didiknya.

b. Bagi Anak :

penelitian ini diharapkan menjadikan permainan sebagai sarana untuk pengembangan diri.